



## GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: ENTRE O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

Eric Dione Dutra Lopes<sup>1</sup>  
Sandro Elias Cuevas Gayozo<sup>2</sup>  
Silvano Ferreira de Araújo<sup>3</sup>  
Wanessa Pucciariello Ramos<sup>4</sup>  
João Antonio da Silva Barbosa<sup>5</sup>  
Fernando Dias Boeira<sup>6</sup>  
Adriana Langer<sup>7</sup>

**Resumo:** O presente artigo investiga a aplicação da gamificação como estratégia pedagógica no ensino da Educação Física. O estudo combinou revisão bibliográfica e pesquisa de campo, sendo desenvolvido em uma escola da rede pública de Ponta Porã-MS, com estudantes do 5º ao 7º ano do Ensino Fundamental. Foram analisadas as adaptações dos jogos eletrônicos *Angry Birds*, *Mario Bros* e *Pebolim PVP*, relacionadas, respectivamente, às modalidades de basquete, ginástica artística e futebol. A implementação da gamificação envolveu a transposição dos jogos para atividades físicas que exigiram planejamento pedagógico e ajustes metodológicos. A pesquisa identificou desafios como restrições de infraestrutura e resistência à adoção de novas abordagens. No entanto, os resultados indicaram que a gamificação contribuiu para o aumento da motivação e participação dos alunos, além de estimular habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais. Conclui-se que essa estratégia representa um recurso inovador para dinamizar as aulas de Educação Física, promovendo um ambiente de aprendizagem mais interativo e envolvente.

**Palavras-chave:** Educação Física; Gamificação; Ensino por jogos; Inovação pedagógica.

**Abstract:** This article investigates the application of gamification as a pedagogical strategy in Physical Education teaching. The study combined a literature review and field research, conducted in a public school in Ponta Porã-MS, with students from the 5th to 7th grades of elementary education. The research analyzed the adaptation of digital games *Angry Birds*, *Mario Bros*, and *Pebolim PVP*, which were integrated into basketball, artistic gymnastics, and soccer activities, respectively. The implementation of gamification involved translating these games into physical activities, requiring pedagogical planning and methodological adjustments. The study identified challenges such as infrastructure limitations and resistance to adopting new approaches. However, the findings indicated that gamification contributed to increased student motivation and participation while also fostering motor, cognitive, and socio-emotional skills. It is concluded that this strategy serves as an innovative tool for enhancing Physical Education classes, creating a more interactive and engaging learning environment.

**Keywords:** Physical Education; Gamification; Game-based learning; Pedagogical innovation.

<sup>1</sup> Graduando Licenciatura em Educação Física pelas Faculdades Magsul.

<sup>2</sup> Graduando Licenciatura em Educação Física pelas Faculdades Magsul.

<sup>3</sup> Doutor em Educação. Docente do Curso de Educação Física pelas Faculdades Magsul.

<sup>4</sup> Mestra em Educação. Docente do Curso de Educação Física pelas Faculdades Magsul.

<sup>5</sup> Mestre em Educação. Docente do Curso de Educação Física pelas Faculdades Magsul.

<sup>6</sup> Especialista em Exercício Físico Aplicado a Reabilitação Cardíaca e Grupos Especiais. Docente do Curso de Educação Física pelas Faculdades Magsul.

<sup>7</sup> Mestra em Educação. Docente do Curso de Educação Física pelas Faculdades Magsul.

## INTRODUÇÃO

A Educação Física é fundamental para o desenvolvimento dos estudantes, promovendo a saúde, aprimorando as habilidades motoras, incentivando o trabalho em equipe e fortalecendo valores sociais. No entanto, manter os alunos empenhados nas atividades propostas ainda é um desafio para os educadores. Nesse contexto, a gamificação tem sido apontada como uma abordagem promissora para qualificar o processo de ensino-aprendizagem. Esse conceito refere-se à aplicação de elementos e mecânicas de jogos em ambientes educacionais, com o intuito de aumentar a motivação e a participação ativa dos estudantes, potencializando a aprendizagem.

O presente estudo tem como objetivo investigar a utilização da gamificação como alternativa para inovação pedagógica nas aulas de Educação Física. Para tanto, buscou-se analisar as possibilidades de aplicação dessa abordagem por meio de jogos eletrônicos, com vistas a proporcionar uma experiência educativa dinâmica e contextualizada.

A fim de embasar a pesquisa, foi realizada uma revisão da literatura sobre gamificação no cenário educacional nacional e internacional, com foco em seus fundamentos teóricos, metodologias e experiências bem-sucedidas no âmbito da

Educação Física escolar. Foram identificadas práticas pedagógicas que superaram desafios recorrentes na implementação da gamificação, permitindo a sistematização de diretrizes para sua aplicação eficaz.

A pesquisa inclui ainda uma análise prática, na qual foram selecionados jogos eletrônicos passíveis de adaptação para as aulas de Educação Física. Para essa finalidade, foram escolhidos três jogos: *Angry Birds*, *Mario Bros* e *Pebolim PVP*; a fim de estabelecer conexões entre suas dinâmicas e os conteúdos de basquete, futebol e ginástica artística, respectivamente.

O artigo está estruturado de modo a aprofundar a discussão sobre a gamificação na Educação Física. Inicialmente, apresenta-se um panorama teórico sobre a relação entre a Educação Física e a gamificação, contextualizando sua evolução histórica e seu impacto no ensino. Em seguida, discute-se a metodologia adotada, detalhando o processo de adaptação dos jogos *Angry Birds*, *Mario Bros* e *Pebolim PVP* para atividades físicas nas modalidades de basquete, ginástica artística e futebol. A seção de análise e discussão aborda os desafios e resultados observados durante a aplicação da proposta em uma escola pública de Ponta Porã-MS, destacando o impacto da gamificação na participação e

desenvolvimento dos estudantes. Por fim, apresentam-se as considerações finais, sintetizando as contribuições do estudo e apontando perspectivas para futuras investigações sobre o uso de jogos no ensino da Educação Física.

## **EDUCAÇÃO FÍSICA E GAMIFICAÇÃO**

A Educação Física no Brasil sempre refletiu os contextos históricos e políticos de cada período. Suas diferentes fases — higienista, militarista, competitivista e pedagoga — foram, por muito tempo, orientadas pelas diretrizes do governo. Na fase militarista, por exemplo, o foco era preparar indivíduos para a guerra, em sintonia com o cenário político da época e os impactos das grandes guerras mundiais.

Atualmente, a Educação Física passa por um processo de transformação, buscando consolidar uma identidade própria e reduzir sua dependência das diretrizes governamentais. No entanto, essa evolução não desconsidera sua trajetória histórica, mas incentiva uma reflexão crítica sobre o impacto de suas diferentes fases na sociedade.

O papel dos educadores, das escolas e das práticas sociais tem sido redefinido por mecanismos de informações e comunicação cujos contextos reportam cada vez mais

às exigências de um novo formato social, político e cultural adequado aos comportamentos e às atitudes da contemporaneidade [...] Com essa nova demanda educacional e social, é imprescindível o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que superem a educação como mera transmissão de informações e que atue na perspectiva de compartilhamentos de saberes, vivências e produção de conhecimentos que busquem a ludicidade e proponham espaços de colaboração (Araújo *et al.*, 2018, p. 12).

Nesse contexto, Gaya (1994) ressalta que as ciências do esporte, embora tenham como foco principal a prática corporal e motora, vão além desse aspecto e abrangem um espectro mais amplo de conhecimento. O campo esportivo é interdisciplinar e integra diversas áreas científicas, como as ciências biológicas, sociais, pedagógicas e tecnológicas, sempre que esses saberes contribuem para a compreensão e o desenvolvimento do esporte. Assim, a Educação Física se fortalece ao dialogar com diferentes perspectivas científicas, ampliando suas possibilidades de atuação e promovendo uma abordagem mais completa e fundamentada.

Essa perspectiva evidencia a necessidade de revisão das metodologias de ensino, superando a concepção reducionista que restringe a Educação Física ao esporte. Ainda que práticas pedagógicas tradicionais

persistam, observa-se uma crescente adesão de docentes a abordagens inovadoras, alinhadas às concepções renovadoras da Educação Física brasileira (Bracht, 2011).

As novas tecnologias emergentes representam uma das inovações que desafiam os docentes. No atual cenário das telecomunicações e da informação, as relações sociais, o trabalho e os processos de aprendizagem são impactados por dispositivos informacionais em constante evolução. O conhecimento passa a ser construído por meio de simulações e novas formas de experimentação (Lévy, 1996, p. 7).

Para muitos professores acostumados com métodos tradicionais, incorporar inovações tecnológicas às aulas pode ser um desafio, seja por dificuldade, falta de interesse ou de criatividade. Alguns consideram que planejar as aulas no computador ou usar o projetor para exibir vídeos já representa um avanço suficiente. Em alguns casos, a integração da tecnologia se limita a levar os alunos à sala de informática para jogar um game educativo, quando a escola dispõe desse recurso.

Muitos docentes justificam essa postura apontando a falta de infraestrutura das escolas para o uso de tecnologias em sala de aula. No entanto, é importante lembrar que, quando a caneta foi criada, também representava uma nova tecnologia que

precisou ser adaptada ao contexto educacional. Isso demonstra que existem diversas maneiras de integrar tecnologias ao ensino, dependendo principalmente da criatividade do professor.

Uma alternativa que tem ganhado espaço na educação é a gamificação. Nessa abordagem, o professor pode selecionar um jogo digital e adaptá-lo para a realidade da sala de aula, seja de forma lúdica ou competitiva. A gamificação consiste na aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos não relacionados a eles, com o objetivo de motivar os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo. Essa estratégia tem sido utilizada em diversas disciplinas, inclusive na Educação Física, e vem apresentando resultados positivos.

Gamificação é o uso de elementos e técnicas de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, como educação, trabalho e saúde, para motivar e envolver pessoas em atividades que, de outra forma, poderiam parecer chatas ou pouco atraentes. A gamificação tem o potencial de transformar a maneira como as pessoas aprendem, trabalham e interagem com o mundo ao seu redor, tornando as atividades mais atraentes e envolventes e, conseqüentemente, aumentando o engajamento, a motivação e o desempenho (Deterding *et al.*, 2011).

A gamificação pode ser vista como uma forma de usar tecnologias para incentivar a prática de exercícios físicos e melhorar a saúde. Com jogos, é possível criar experiências desafiadoras e envolventes que aumentam o interesse e a participação dos alunos. Quando os professores de Educação Física adaptam jogos virtuais para a realidade das aulas, podem tornar as atividades mais divertidas e interessantes.

A gamificação não é apenas uma tendência passageira, mas uma abordagem pedagógica que se estabelece como uma ponte entre a tradição e a inovação. Ela desafia os métodos convencionais de ensino, revitaliza práticas consolidadas e estimula o engajamento dos alunos, independentemente da idade, das habilidades ou das necessidades. Nesse sentido, torna-se uma aliada poderosa na busca pela motivação e na construção ativa do conhecimento (Rodrigues; Soares, 2023, p. 190).

A gamificação pode ser aplicada de várias formas. Uma alternativa é o uso de jogos eletrônicos de dança, esportes ou aventuras que envolvam movimentos físicos, tornando as aulas mais interativas. Uma das vantagens dessa abordagem é o potencial de motivar os alunos. Elementos como pontos, rankings, prêmios e desafios podem incentivar a participação e o esforço dos estudantes para alcançar suas metas.

Essas práticas também favorecem o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, cooperação, respeito, liderança e comunicação. Os alunos interagem entre si e aprendem a colaborar, enfrentando desafios e diferenças dentro do grupo de maneira construtiva.

Um dos principais desafios na implementação da gamificação nas aulas é a necessidade de um planejamento detalhado. Não basta inserir elementos de jogos no plano de ensino e esperar que os alunos se envolvam automaticamente. A gamificação exige uma análise cuidadosa dos objetivos da aula, a seleção adequada dos elementos de jogo e a maneira como serão integrados ao conteúdo pedagógico.

Outro ponto crítico é a necessidade de avaliação constante e ajustes na estratégia adotada. Os professores precisam acompanhar o impacto dos elementos de jogo na motivação dos alunos e fazer adaptações sempre que necessário. Esse processo demanda flexibilidade e disposição para testar diferentes abordagens.

A falta de tecnologia e equipamentos adequados também representa uma barreira significativa. Muitas estratégias de gamificação dependem de plataformas digitais ou dispositivos como monitores de frequência cardíaca e pedômetros. A ausência desses recursos nas escolas pode limitar a aplicação dessas metodologias.

Ainda é possível encontrar a resistência de professores quanto à gamificação, por considerá-la um afastamento das práticas tradicionais de ensino. Esse receio pode estar ligado à preocupação com os objetivos educacionais da disciplina ou à dificuldade em abandonar métodos já consolidados.

Alguns alunos podem sentir-se desencorajados diante da competitividade excessiva, enquanto outros podem perder o interesse na ausência de desafios significativos, como aponta Kapp (2012).

Uma das principais dificuldades na implementação da gamificação é encontrar o equilíbrio certo entre a competição saudável e a cooperação. Alguns alunos podem se sentir desencorajados ou excluídos se não conseguirem competir com seus colegas, enquanto outros podem perder o interesse se a colaboração não for incentivada. (Kapp, 2012).

O tradicionalismo em relação à gamificação está ligado à resistência de alguns educadores que defendem a manutenção dos métodos convencionais de ensino. Críticos dessa abordagem argumentam que os alunos podem se concentrar mais no jogo do que no aprendizado ou que os desafios propostos podem ser simplificados demais, sem estimular adequadamente estudantes mais avançados. Outra preocupação comum é a

percepção de que os jogos têm um caráter infantil, o que poderia torná-los pouco atrativos para alunos mais velhos.

Apesar dessas críticas, a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para aumentar a motivação e a participação dos estudantes, especialmente daqueles que enfrentam dificuldades com métodos tradicionais, pois os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe.

Costa (2017) destaca que a gamificação, por meio de suas mecânicas, dinâmicas e elementos característicos dos jogos, contribui para a criação de um ambiente educacional mais interativo. Embora tenha origem no meio digital, sua aplicação não depende necessariamente de tecnologias digitais para ser efetivada. Diferentes estratégias de aprendizagem, formas de mediação pedagógica e adaptações curriculares podem ser implementadas com ou sem suporte tecnológico, tornando a gamificação uma abordagem inclusiva, especialmente pelas possibilidades de personalização que oferece.

A integração da gamificação com outras estratégias pedagógicas, como exposições teóricas e atividades práticas, pode proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica e equilibrada. Para que sua

aplicação seja bem-sucedida, é essencial compreender que a gamificação não substitui outras metodologias, mas funciona como um recurso capaz de tornar o processo educativo mais envolvente e significativo.

Diversos estudos acadêmicos analisam projetos de gamificação, abordando suas metodologias, resultados e impactos em áreas como educação, saúde e negócios. Essas pesquisas evidenciam o potencial da gamificação para estimular a motivação, o envolvimento e o desempenho dos estudantes em diferentes contextos.

A integração das tecnologias às aulas de Educação Física permite a utilização de variados recursos, como aplicativos, softwares educativos, vídeos, plataformas online e dispositivos móveis. No atletismo, por exemplo, vídeos demonstrativos auxiliam na compreensão detalhada das técnicas de corrida, saltos e arremessos. Aplicativos de monitoramento permitem registrar tempos, distâncias e alturas, incentivando a definição de metas e o aprimoramento contínuo.

Na dança, a utilização de tecnologias também possibilita o acesso a recursos audiovisuais que enriquecem o processo de ensino. Vídeos de performances e tutoriais apresentam diferentes estilos e técnicas, enquanto softwares de edição permitem que os próprios alunos registrem e analisem suas coreografias. O compartilhamento de vídeos

em plataformas digitais favorece a documentação e apreciação das produções artísticas desenvolvidas.

A gamificação também desempenha um papel relevante na Educação Física, conforme demonstrado por diversos estudos. Pesquisas indicam que a adoção dessa abordagem pode aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos. Evidências empíricas apontam impactos positivos da gamificação em cursos online, terapias ocupacionais e ambientes corporativos, resultando em maior produtividade e aprendizado.

Ao associar tais evidências ao uso das tecnologias nas unidades didáticas de atletismo e dança, destaca-se que a gamificação, combinada com tecnologias digitais, constitui uma abordagem inovadora para o ensino dessas práticas. Essa combinação proporciona experiências interativas e imersivas, ampliando o repertório motor e técnico dos alunos, além de favorecer uma maior conexão com as dinâmicas contemporâneas.

A incorporação dessas estratégias possibilita ainda uma aprendizagem mais autônoma e personalizada. Os alunos podem acessar conteúdos educacionais online, pesquisar técnicas e estilos de movimento e elaborar projetos próprios utilizando ferramentas tecnológicas. Esse processo

estimula a criatividade, a autonomia e a responsabilidade pelo aprendizado.

O contato com tecnologias estimula a aquisição de conhecimentos em informática, comunicação digital, pensamento crítico e resolução de problemas, além de promover o uso responsável e ético dos recursos tecnológicos. Ressalta-se que a introdução das novas tecnologias e da gamificação na educação não substitui a importância da interação física e social nas aulas de Educação Física, mas atua como um recurso complementar para ampliar e enriquecer as atividades práticas. Quando planejadas e fundamentadas pedagogicamente, essas estratégias transformam as aulas em experiências dinâmicas e relevantes, preparando os alunos para os desafios contemporâneos.

## **ESTRATÉGIAS PARA APLICAÇÃO DA PROPOSTA**

A prática de atividades físicas desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de crianças e adolescentes, contribuindo para a saúde, a socialização e a construção de habilidades motoras e cognitivas. A utilização de jogos e atividades inspiradas em esportes populares surge como uma alternativa eficaz para ampliar a participação dos estudantes e diversificar as metodologias no ensino da Educação Física.

Este estudo propôs uma abordagem que integrou videogames à prática esportiva, desenvolvida em uma escola da rede pública de Ponta Porã-MS. As atividades foram aplicadas a estudantes do 5º ao 7º ano do Ensino Fundamental, faixa etária que exige metodologias diferenciadas para manter o interesse e a participação ativa nas aulas. A escolha dessas turmas fundamentou-se na necessidade de desenvolver, nesse período escolar, habilidades motoras mais refinadas, além de incentivar a autonomia e a colaboração entre os alunos.

Foram adaptados três jogos eletrônicos *Angry Birds*, *Mario Bros* e *Pebolim PVP* para atividades físicas, explorando diferentes desafios e habilidades. Além da prática esportiva, essas adaptações estimularam a resolução de problemas, o raciocínio estratégico, o controle emocional e a capacidade de trabalhar em equipe.

A transposição dos jogos para o ambiente físico utilizou materiais esportivos convencionais e circuitos que simularam suas dinâmicas, tornando as atividades acessíveis e adaptáveis a diferentes espaços escolares. Em *Angry Birds*, os alunos arremessaram bolas em alvos representando elementos do jogo, variando a distância e o tamanho dos objetos para estimular a precisão e o controle da força. Em *Mario Bros*, um percurso foi montado para simular obstáculos e desafios, exigindo

deslocamentos, saltos e interações com os elementos do circuito, promovendo agilidade e equilíbrio.

O objetivo foi tornar a prática esportiva mais atrativa e inserir elementos lúdicos que favorecem a aprendizagem e a motivação dos alunos com a adaptação dos jogos eletrônicos, demonstrando-se uma alternativa pedagógica para professores de Educação Física e ampliando as possibilidades de interação dos alunos, especialmente em um contexto escolar público, onde os recursos para atividades inovadoras são frequentemente limitados.

### **EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES**

A adaptação do basquete inspirada em *Angry Birds* propôs desafios progressivos aos participantes. Foram utilizadas bolas de diferentes tamanhos, cones, caixas e peças de madeira. A atividade consistiu em arremessar bolas nas estruturas montadas com caixas, representando os alvos do jogo. A complexidade aumentou gradativamente, com maior distância dos arremessos e redução no tamanho das bolas, passando de basquete para handebol e, por fim, tênis. Essa adaptação favoreceu o desenvolvimento da precisão, do controle motor, da percepção espacial e do trabalho em equipe.

A adaptação de *Mario Bros* para a ginástica artística estruturou um circuito que simulava os desafios do jogo. Foram utilizados bolas, cones, cordas e bambolês. Os alunos, divididos em equipes, percorreram o trajeto tentando completá-lo no menor tempo possível. O último integrante precisava "resgatar" um objeto simbólico, representando a princesa Peach. Durante o percurso, os participantes realizaram deslocamentos variados, saltos e esquivas para superar obstáculos. A atividade estimulou a coordenação motora, o equilíbrio e a agilidade, tornando a prática mais dinâmica e desafiadora.

No *Pebolim PVP*, a adaptação para o futebol transformou a dinâmica do jogo em um "pebolim humano". Foram utilizadas bolas de futsal ou futebol, cordas e cabos de vassoura. As equipes foram organizadas em três linhas, representando ataque e defesa, com cada jogador segurando uma corda fixa, limitando sua movimentação. O goleiro teve deslocamento restrito à linha do gol e utilizou um cabo de vassoura para auxiliar nas defesas. O objetivo era marcar gols, utilizando passes e estratégias dentro das restrições impostas. Essa adaptação estimulou o controle de bola, o passe e a finalização, além de promover a cooperação, a comunicação e a tomada de decisão coletiva.

Essas adaptações foram planejadas para tornar as atividades esportivas mais envolventes, incentivando a participação dos alunos e fortalecendo a interação social. A escolha pelas turmas do 5º ao 7º ano considerou a necessidade de abordagens pedagógicas que equilibrassem ludicidade e introdução a conteúdos esportivos mais formais, além de atender às diferenças individuais dos estudantes, respeitando seu desenvolvimento motor e cognitivo.

## APLICAÇÃO E RESULTADOS

A proposta foi implementada em aulas de Educação Física, com adaptações realizadas ao longo da aplicação para ajustar as atividades às condições do ambiente e à disponibilidade de materiais, assegurando o cumprimento dos objetivos pedagógicos.

A adaptação de *Angry Birds* foi a primeira a ser testada, exigindo modificações estruturais devido às limitações do espaço físico. Apesar dos ajustes, a atividade manteve seu caráter progressivo e desafiador, promovendo participação e aprimoramento da precisão nos arremessos. O circuito baseado em *Mario Bros* foi realizado em seguida, sem dificuldades significativas, pois demandava menos recursos e apresentava uma estrutura de fácil compreensão. Já a adaptação do *Pebolim PVP* enfrentou desafios

relacionados à baixa adesão dos alunos, o que impactou a dinâmica competitiva prevista.

Após a realização das atividades, foram promovidas discussões com o professor e os participantes, avaliando os pontos positivos e os desafios encontrados. A avaliação baseou-se em observações diretas e na fundamentação teórica utilizada no planejamento.

Os resultados indicaram que a adaptação de jogos eletrônicos para a prática esportiva é uma estratégia viável para as aulas de Educação Física, tornando as atividades mais dinâmicas e acessíveis a diferentes perfis de alunos. Observou-se, também, um aumento no comprometimento dos estudantes, que demonstraram maior interesse e disposição para participar das aulas, fortalecendo aspectos como cooperação, resiliência e tomada de decisões sob pressão.

A proposta evidenciou que a integração entre jogos eletrônicos e atividades físicas pode ser uma ferramenta inovadora no ensino da Educação Física, permitindo que os alunos vivenciem novas formas de aprendizado e experimentem desafios que extrapolam os modelos tradicionais da disciplina.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação da gamificação nas aulas de Educação Física demonstrou seu potencial para tornar o ensino mais dinâmico, interativo e motivador. A adaptação dos jogos *Angry Birds*, *Mario Bros* e *Pebolim PVP* para práticas esportivas nas modalidades de basquete, ginástica artística e futebol possibilitou uma experiência diferenciada aos alunos, estimulando não apenas o desenvolvimento motor, mas também habilidades cognitivas e socioemocionais. A pesquisa validou a hipótese inicial de que a gamificação contribui para motivar e melhorar a participação ativa dos estudantes, superando desafios como a resistência a novas metodologias e a limitação de recursos disponíveis nas escolas públicas.

Os resultados indicaram que a gamificação pode ser uma alternativa viável para inovar as aulas de Educação Física, permitindo que os alunos se envolvam de maneira mais significativa no aprendizado. A análise da experiência prática reforçou a importância de um planejamento estruturado e de ajustes metodológicos contínuos, garantindo que os objetivos pedagógicos sejam atingidos. Observou-se que, quando bem aplicada, a gamificação promove a colaboração, a criatividade e o pensamento

estratégico, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem.

O estudo também evidenciou desafios, como a necessidade de infraestrutura adequada, formação docente específica e estratégias para manter o equilíbrio entre competição e cooperação. No entanto, tais questões não inviabilizam sua implementação, mas apontam caminhos para aprimoramentos futuros. Pesquisas adicionais podem explorar novas formas de integração entre jogos eletrônicos e práticas esportivas, além de investigar o impacto da gamificação em diferentes faixas etárias e contextos educacionais.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação na Educação Física não apenas enriquece o ensino da disciplina, mas também pode ser uma ferramenta pedagógica valiosa para ampliar o interesse dos alunos pela prática esportiva. Ao unir o universo dos jogos eletrônicos ao ambiente escolar, a proposta possibilita um aprendizado mais envolvente e significativo, contribuindo para a formação de estudantes mais ativos, motivados e preparados para enfrentar desafios de maneira criativa e colaborativa.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, A. C. Aproximações da Formação Continuada em Educação Física com as Mídias e Tecnologias: Uma Proposta Mediada pelos Conceitos. In: Araújo, A. C.;

- OLIVEIRA, M. R. R.; SOUZA JUNIOR, A. F. (orgs.). *Formação continuada em Educação Física no diálogo com a cultura digital*. João Pessoa/PB: IFPB, 2019. p. 10-31. Disponível em: <http://editora.ifpb.edu.br/index.php/ifpb/catalog/book/353>. Acesso em: 17 maio 2024.
- BRACHT, V. Educação Física e aprendizagem social. *Caderno Cedes*, Campinas, v. 31, n. 84, 2011. p. 106-121.
- COSTA, A. Q. *Comunicação e Jogos Digitais em ambientes educacionais: Literacias de Mídia e Informação dos professores de Educação Física da cidade de São Paulo*. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. 2017.
- DETERDING, S. *et al.* Gamification: Toward a Definition. CHI 2011, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. ACM 978-1-4503-0268-5/11/05. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>. Acesso em: 12 maio 2024.
- GAYA, A. C. A. *As ciências do desporto nos países de língua portuguesa*. Porto: Universidade do Porto, 1994.
- KAPP, K. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- LÉVY, P. *O que é virtual?*. Trad. Paulo Neves, São Paulo: Ed. 34, 1996.
- RODRIGUES, A. M.; SOARES, S. L. A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. *EaD & Tecnologias Digitais Na Educação*, n. 11, v. 14, 2023. p. 182-192. Disponível em <https://doi.org/10.30612/eadtde.v12i14.17707>. Acesso em: 10 maio 2024.